

Projet de pédagogie innovante

David Parello

DALI, Université de Perpignan Via Domitia 66860 Perpignan Cedex 9 France,
LIRMM, CNRS : UMR 5506 - Université Montpellier 2 34095 Montpellier Cedex 5 France,
david.parello@univ-perp.fr

1. Introduction

Le monde numérique et internet ont bouleversé l'accès à l'information et ainsi l'accès aux savoirs. Nous devons prendre en compte l'impact des technologies de l'information et de la communication sur notre façon d'enseigner. L'enseignement en Informatique est doublement concerné par l'évolution des TIC. En effet, les innovations technologiques ont non seulement un impact sur la pédagogie mais elles ont également un impact direct sur le contenu de certains enseignements.

La section suivante présente le projet de construction d'enseignements innovants.

2. Conception d'enseignements innovants

Le projet d'enseignement s'appuie essentiellement sur une pédagogie socio-constructiviste et de la motivation.

Dans la classe inversée, les cours magistraux sont remplacés par des travaux dirigés ou pratiques ou bien des phases de consolidation des connaissances théoriques. Ces connaissances théoriques ne sont donc pas acquises lors des cours magistraux mais durant le travail personnel des étudiants à l'aide d'un support de diffusion comme la vidéo, l'audio ou bien encore de manière plus traditionnelle : l'écrit. Dans une classe inversée, même si l'étudiant est plus actif durant le temps présentiel, il ne participe pas à la construction de ces connaissances. En effet, l'étudiant consomme des informations, des savoirs qui sont mises à sa disposition. Aujourd'hui, toute la connaissance que nous pouvons fournir à un étudiant existe déjà sur internet : il peut la trouver par lui-même très facilement grâce à des moteurs de recherches. Cette information inonde internet. Cependant, les connaissances et les savoirs que l'on trouve facilement sur la toile peuvent être d'une qualité plus ou moins bonne.

Nous ne pouvons plus nous contenter d'offrir un savoir aux étudiants. Nous devons également leur apprendre à construire leurs connaissances. Et cela est d'autant plus pertinent dans le domaine de l'informatique où une partie de la connaissance évolue rapidement avec la technologie.

De manière concrète : le travail

Les étudiants travailleront en petits groupes de 3 à 4 personnes. L'objectif principal est de faire construire aux étudiants le cours magistral traditionnel que l'enseignant aurait pu faire. Le travail personnel des étudiants consistera à recueillir, trier, structurer, critiquer et présenter les concepts et les connaissances. Le travail présentiel durant les cours et les travaux dirigés consistera à confronter les travaux des différents groupes. Le rôle de l'enseignant sera de contrôler régulièrement le travail personnel des différents groupes afin d'éviter les hors-

sujets et de s'assurer que le travail est suffisant afin qu'il couvre l'ensemble des concepts et des connaissances devant être abordé. L'enseignant doit posséder une trame du cours traditionnel. Toute la difficulté pour l'enseignant résidera dans la manière de contrôler le travail personnel.

De manière concrète : la motivation

Tous les étudiants sont motivés pour avoir une bonne note à leur examen. Les modalités d'examen seront clairement précisées lors du premier cours : une part très importante de la note finale plus de 50% sera attribuée au travail personnel qui sera évalué par étapes. L'examen final ne devrait être qu'une formalité.

Techniquement

L'Environnement Numérique de Travail est généralement sous-exploité par les enseignants. Le travail personnel des groupes d'étudiants alimentera un ou plusieurs *wiki* du cours. Les étudiants devront échanger au travers du *forum* sur l'ENT. L'utilisation de ces deux outils que sont le *wiki* et le *forum* doivent permettre à l'enseignant de suivre d'évolution du travail personnel et de corriger rapidement les incompréhensions de chaque individu. Ils seront également une aide très appréciable pour l'évaluation du travail personnel.